Reconhecer a gamificação

Uma tarefa de estudo pode ganhar missões, critérios de progresso e oportunidades de tentar de novo. A atividade de base continua a ser estudar. Num jogo sério, aprende-se ao jogar um sistema completo, com regras e um objetivo próprio.

Para discutir

Uma docente transforma a revisão de fontes numa sequência de missões. O que permite classificá-la como gamificação?

Escolher uma mecânica

O que se recompensa pode influenciar a forma de participar. Se cada mensagem vale um ponto, publicar mais passa a ser uma estratégia vantajosa. Para incentivar a revisão, pode pedir-se uma segunda versão e dar feedback sobre uma alteração concreta.

Para discutir

Que regra incentiva mais diretamente a revisão de um argumento?

Procurar evidência de aprendizagem

Um aumento de acessos ou de mensagens mostra atividade. Para apreciar a aprendizagem, o docente precisa de observar o desempenho relevante: por exemplo, comparar duas justificações com os mesmos critérios de rigor e uso de evidência.

Para discutir

As mensagens no fórum duplicaram. Que dado permite avaliar se os estudantes justificam melhor as suas escolhas?